

Walka z duchami

Svalarheim, blisko granicy między Solokovem i Huangoi-Niflheimem, kilka godzin przed zmierzchem.

<< Sierzancie, daleko jeszcze? >>

<< Coś taki niecierpliwy, Hendricks? >>

<< Nie lubię być chłopcem na posyłki... Tajny ładunek, jasne – pewnie targamy rękopisy pamiętników jakiejś szczy, których nie chciał wsadzać do oficjalnego bagażu, żeby się nikt przypadkiem nie dowiedział, jak pięknie obsmarowuje swoich kolegów po fachu... >>

<< Zamilcz, Hendricks. Ciesz się, że trafił Ci się spokojny spacerek przez wyczyszczony teren, zamiast tańczenia w rytm kul wroga. >>

<< Tak jest, sierzancie... >>

<< Punkt docelowy jest za wzgórzami po drugiej stronie tego miasteczka – przy dobrym tempie powinniśmy tam być za około 3 godziny. Ruszać się, ludzie, nie mam zamiaru spędzać tu nocy! >>

BLAM!

<< Co do...?! >>

<< TOMMY! >>

<< Snajper! Kryć się! >>

<< Jasna cholera! Co on tu robi? Facet ze zwiadu klął się na Boga, że tu jest czysto. >>

<< Co teraz, sierzancie!?! >>

<< Spokojnie. Naszym priorytetem nadal jest dostarczenie Teczki. Pete, co pokazuje Oko? >>

<< Nie mogę nawiązać łączności, sierzancie – jest zbyt dużo zakłóceń, przy tym zachmurzeniu nie uda mi się połączyć z satelitą. Może jakbyśmy mieli większą antenę... >>

<< Czyli jesteśmy zdani na siebie... Dobra, słuchajcie – zrobimy tak... >>

Wstęp

Drużyna Fizylierów dostała zadanie przetransportowania zapieczętowanego pojemnika o nieznannej zawartości (przezwanego przez żołnierzy Teczka) ze sztabu do przygranicznego punktu dowodzenia. O misji wie tylko kilka osób z najwyższego dowództwa i miała ona zostać przeprowadzona w największej tajemnicy – dlatego właśnie wybrano transport pieszy pod pozorem „rutynowego patrolu”. Trasa przemarszu miała być całkowicie bezpieczna – to teren, który od dawna znajdował się w rękach PanOceanii. Okazało się jednak, że nawet na własnych tyłach mogą czaić się niespodzianki – najwyraźniej tajemnicy strzeżono nie dość dobrze i o misji dowiedzieli się Nomadzi. Teraz nasi Fizylierzy muszą przenieść Teczka przez miasteczko pod ostrzałem nomadzkiego snajpera, bez wsparcia satelity obserwacyjnego, polegając tylko na własnych zmysłach...

Sity

PanOceania – drużyna Fizylierów w składzie:

Sierżant Duval – Lieutenant

Mick – Paramedic

Levy – HMG

Hendricks, Tommy, Pete – Fizylierzy z Combi Rifle

Nomadzi:

Spektr z MULTI Sniper Rifle (reszta wyposażenia wg. podręcznika)

Cel Misji

PanOceania: wynieść Teczka przez oznaczoną krawędź pola bitwy. Celem pobocznym jest zabicie snajpera. Snajper: nie dopuścić do wyniesienia Teczki. Celem pobocznym jest zabicie wszystkich Fizylierów.

Bitwa kończy się po upływie 8 tur lub gdy któryś z graczy wykona cel misji.

Rozstawienie

Fizylierzy rozstawiani są wzdłuż muru przy swojej krawędzi stołu (patrz mapka), za wyjątkiem Tommy'ego, który leży Nieprzytomny w oznaczonym miejscu na mapie. Teczka na początku gry stoi obok Tommy'ego (niósł ją w momencie otrzymania trafienia). Snajper korzysta z zasad Hidden Deployment i musi zostać rozstawiony w jednym z trzech miejsc – na wieży ciśnień, w budynku administracyjnym lub w kościele w taki sposób, aby widział leżącego Tommy'ego. Gracz PanOceanii rozstawia się jako pierwszy wszystkimi modelami (nikt nie może zostać w rezerwie). Grę rozpoczyna PanOceania.

Zasady Specjalne scenariusza

Teczka

„Teczka” jest zamkniętym pojemnikiem wielkości dużej walizki, pozbawionym jakichkolwiek oznaczeń. Nie spowalnia ona w żaden sposób modelu ją niosącego, ale uniemożliwia strzelanie z broni innej niż pistolet. Podniesienie Teczki, lub wzięcie jej od innego modelu/przekazanie innemu modelowi, zajmuje jedną akcję (Short Skill). Upuszczenie Teczki jest darmowe i może zostać wykonane w dowolnym momencie.

Gdzie on do cholery jest?

Ze względu na złą pogodę i wysoki poziom zakłóceń elektromagnetycznych niemożliwe jest uzyskanie połączenia z satelitą obserwacyjnym. Z tego powodu Fizylierzy zdani są na tradycyjne metody wykrycia snajpera – uważne obserwowanie całej okolicy w poszukiwaniu jakichkolwiek śladów jego aktywności. Pozycja snajpera nie jest automatycznie ujawniana, gdy tylko wykona akcję. Zamiast tego, na początku każdej swojej tury gracz PanOceanii może wykonać test na WIP (traktowane jako Short Skill) – jeśli będzie on nieudany, snajper pozostaje w Hidden Deployment. Za każdy strzał snajpera (również w ARO), dodawane jest +1 do wyniku rzutu. Wykrywanie może też być zadeklarowane jako ARO na strzał snajpera, przez model będący celem ostrzału. W takiej sytuacji rzut na WIP wykonywany jest po rozliczeniu strzału, a sam strzał nie jest liczony do bonusów do WIP tego rzutu (ale będzie liczony przy normalnej próbie wykrywania w turze PanOceanii).

Przykład 1: Gracz PanOceanii próbuje wykryć snajpera na początku drugiej tury. Dotychczas strzelał on tylko w swojej turze, więc PanOceanii przysługuje +1 do rzutu na WIP. Gdyby snajper skorzystał z jednego ARO, modyfikator wyniósłby +2.

Przykład 2: Snajper zadeklarował strzał do Hendricksa, który w odpowiedzi będzie próbował wykrywać. W poprzednich turach snajper strzelał dwa razy, więc Hendricks będzie miał +2 do rzutu (jeśli przeżyje). Od następnej tury gracz PanOceanii będzie wykrywał z modyfikatorem +3. Dodatkowy, darmowy, rzut na WIP (zgodnie z powyższymi zasadami) przysługuje, jeśli snajperowi nie uda się rzut na PH związany z akcją ruchu (np. wspinanie czy skakanie) – odgłos upadku może zwrócić uwagę Fizylierów. Dopóki snajper nie zostanie wykryty, jego ruch powinien być zapisywany na kartce w możliwie jednoznaczny sposób.

Samotny Łowca

Spektr operuje samotnie, z dala od jakiegokolwiek wsparcia. Z tego powodu musi oszczędnie dysponować dostępną amunicją. Broń snajpera ma zawsze Burst (B) równy 1, nawet w jego własnej turze. Dodatkowo, dysponuje on tylko jednym pociskiem typu Shock na całą bitwę, którego użycie musi zadeklarować przed wykonaniem rzutu na trafienie. Snajper ma w swojej turze do dyspozycji tylko jeden rozkaz.

Zgrana Ekipa

Wyłączenie sierżant Duval z gry nie powoduje powstania sytuacji Loss of Lieutenant – drużyna jest na tyle zgrana, że doskonale wie jak sobie radzić w razie straty dowódcy. Nie ma potrzeby wydawania rozkazów na wyznaczenie nowego modelu dowódcy.

Schemat pola bitwy

Rozmiary stołu to 36" x 36". Strefa rozstawienia PanOceanii ma szerokość 4". Mur, za którym stoją Fizylierzy, powinien być na tyle wysoki, żeby ukryć ich przed wzrokiem snajpera bez potrzeby kładzenia się, przynajmniej w części swojej długości. Mimo, że na mapce jest narysowany jako ciągła struktura może, a nawet powinien, mieć dziury i/lub przerwy, przez które można przeleźć bez potrzeby rzutu na PH. Środkiem stołu ciągnie się prosta, dość szeroka ulica, prowadząca do budynku administracyjnego. Mogą być na niej jakieś przeszkody (np. resztki barykad czy wraki samochodów), ale powinna być raczej pustawa. Poza budynkiem administracyjnym, kościołem i wieżą ciśnień stół usiany jest niskimi ruinami i budynkami (max wysokość to parter + pierwsze piętro) i innymi niewysokimi elementami terenu (wraki, barykady, gruzowiska). Trzy budynki, w których może rozstawić się snajper, powinny mieć wysokość 3-4 pięter. Budynek administracyjny przylega do krawędzi stołu, przez którą musi być wyniesiona teczka (wyjście może nastąpić również przez budynek), dokładne położenie wieży ciśnień i kościoła nie jest istotne – musi być tylko spełniony warunek widoczności na leżącego Fizyliera.

